

Caconimo



Deviner une carte pendant que tous les autres joueurs nous la miment tous en même temps.

NOTE: Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les animaux ». C'est un exemple. Vous devez adapter le jeu en fonction des cartes que vous voulez utiliser pour jouer.



TYPE DE JEU Relationnel



MATÉRIEL REQUIS



ÂGE 9 et +



JOUEURS 2 et +

> Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les animaux »

> Sablier



DURÉE 15 minutes



PRÉPARER LE JEU



BUT DU JEU

> Gagner un maximum de jetons en devinant les animaux mimés.

> Sélectionner les cartes « Animal » (contour rouge) connues des joueurs (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).

> Bien mélanger les cartes choisies et en faire une pioche (photo cachée).



INTENTION PÉDAGOGIQUE

> Connaître les attitudes comportementales des animaux.

MISE EN CONTEXTE

Un animal s'est échappé du zoo. Le zoologiste doit absolument le retrouver.



BÉNÉFICE

> Savoir discriminer une information visuelle.



JOUER

L'animateur doit :

- > Donner 1 jeton « Point » à chaque joueur.
- > Désigner le 1er joueur qui incarnera le zoologiste (*celui qui a visité un zoo pour la dernière fois*), puis jouer dans le sens horaire.
- > Inviter le zoologiste à s'éloigner et à fermer les yeux.
- > Piocher 1 carte au hasard et la montrer en silence aux autres joueurs.
- > Lorsque tous les joueurs l'ont vue, cacher la carte.
- > Inviter le zoologiste à rejoindre le groupe.

Le temps d'un sablier (1 min), les joueurs doivent, tous en même temps, mimer l'animal désigné par la carte piochée (les sons ne sont pas autorisés). 

Le zoologiste doit découvrir l'animal qui est en fuite (maximum 2 propositions). 

Jouer plusieurs manches jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche (ou jusqu'à ce que chaque joueur ait été le zoologiste au moins une fois).

Défausser la carte en jeu avant de jouer une nouvelle manche.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie.



POINTAGE

Si le zoologiste :

- > Devine l'animal en fuite, il gagne 2 jetons « Point ». Les autres joueurs gagnent 1 jeton.
- > Fait une 1^{re} proposition fausse, il perd 1 jeton (*pas de décompte négatif*). Par contre, il peut faire une 2^e proposition avant que le temps soit écoulé.
- > Ne trouve pas l'animal en fuite, aucun joueur ne gagne de jeton.

